

# Disney

Manuel d'utilisation

Ma table d'éveil  
parlante



**vtech**<sup>®</sup>

© Disney Enterprises, Inc.,  
D'après l'œuvre originale "Winnie the Pooh",  
© A.A. Milne et E.H. Shepard.

*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que nos enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ma table d'éveil parlante** de **VTech®**.  
Félicitations !

Avec Winnie et ses amis, Bébé découvre les premiers chiffres, les premières lettres, les formes et les couleurs. Chaque bouton, chaque personnage ou objet que Bébé manipule lui réserve des surprises, déclenche des phrases amusantes ou des questions simples. Un jeu de séquence lumineuse invite Bébé à appuyer sur les boutons pour suivre les lumières tandis qu'un rouleau musical lui permet de déclencher les 2 chansons et les 5 mélodies. Et ce n'est pas tout ! Les pieds de la table sont détachables, afin que Bébé puisse emporter le tableau d'activités partout. Cette table magique 2 en 1 offre vraiment de multiples découvertes.

JOYSTICK  
WINNIE

ROULEAU  
MUSICAL

BOUTONS CHIFFRES  
ET FORMES

ABEILLE EN 3D À  
MANIPULER

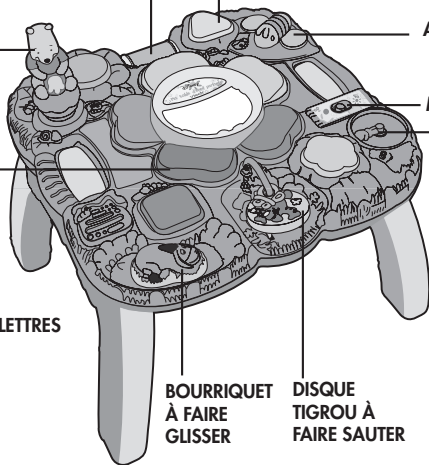
MARCHE/ARRET

BOUTONS LETTRES  
LUMINEUX

HORLOGE  
PORCINET

BOURRIQUET  
À FAIRE  
GLISSER

DISQUE  
TIGROU À  
FAIRE SAUTER



# CONTENU DE LA BOITE

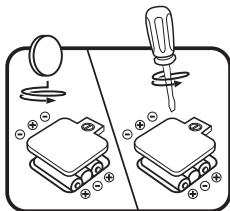
- Ma table d'éveil parlante de VTech®
- 2 pieds détachables
- 1 joystick Winnie
- 1 manuel d'utilisation

**Important :** pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

## 1. ALIMENTATION

### 1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le tableau d'activités.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



### 1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- **Ma table d'éveil parlante** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour la réactiver, appuyer sur n'importe quel bouton ou faire tourner le rouleau.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

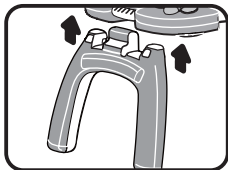
- Afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



## 2. ASSEMBLAGE

Pour plus de sécurité, ce jouet doit être assemblé par un adulte.

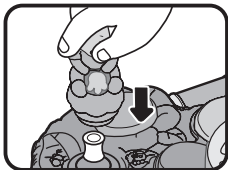
1. Retourner le panneau d'activités afin d'insérer les pieds. Les insérer un à un en veillant à ce qu'ils s'emboîtent avec un petit claquement. Avant de donner ce jouet à un enfant, s'assurer que les pieds sont fixés correctement.



2. Pour retirer les pieds, appuyer sur la partie supérieure du pied (partie dépassant du panneau d'activités).



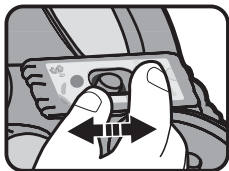
3. Avant de donner ce jouet à un enfant, fixer le joystick Winnie à la table d'activités. Pour placer le joystick Winnie, l'emboîter sur la base ronde à côté de l'emplacement de la forme Rond. Une fois que le joystick est mis en place, il n'est plus possible de l'enlever.



## 3. POUR COMMENCER A JOUER...

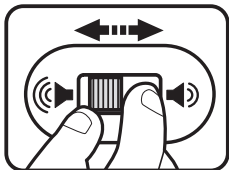
### 3.1. MARCHE/ARRET

Pour allumer **Ma table d'éveil parlante**, déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Marche. Pour l'éteindre, déplacer le curseur sur la position Arrêt.



### 3.2. REGLAGE DU VOLUME

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur (situé sous le panneau d'activités) sur (🔊) pour le baisser ou bien sur (🔊) pour l'augmenter.

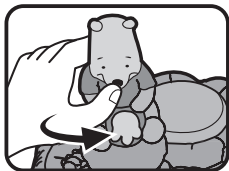
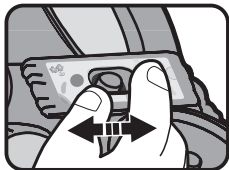


### 3.3. ARRET AUTOMATIQUE

Si aucun bouton n'est actionné pendant quelques secondes, **Ma table d'éveil parlante** invite Bébé à jouer. Si Bébé n'active toujours aucun bouton pendant 45 secondes supplémentaires, **Ma table d'éveil parlante** s'éteint automatiquement. Pour réactiver **Ma table d'éveil parlante**, appuyer sur n'importe quel bouton ou faire tourner le rouleau.

## 4. ACTIVITES

1. Déplacer le curseur sur la position Marche pour commencer à jouer. Lorsque Bébé met en marche **Ma table d'éveil parlante**, Winnie lui chante une chanson. Les boutons lumineux clignotent en rythme avec les sons.
2. Manipuler le joystick Winnie pour entendre des phrases amusantes, une chanson ou une mélodie. Bouger le joystick rapidement pendant une mélodie pour accélérer cette mélodie. Abaisser le joystick pour la ralentir. Relâcher le joystick pour entendre la mélodie à sa vitesse normale. Les boutons lumineux clignotent en rythme avec les sons.
3. Appuyer sur le disque de Tigrou pour le faire bondir de haut en bas. Déplacer Bourriquet en avant et en arrière, faire tourner le bras de Porcinet sur l'horloge ou déplacer les ailes de l'abeille pour découvrir la notion d'opposés et des effets sonores amusants, pour entendre des phrases sympathiques et de jolies mélodies. Si le même bouton, objet ou personnage est manipulé à nouveau pendant une mélodie, l'effet sonore correspondant se superpose à la mélodie. Les boutons lumineux clignotent en rythme avec les sons.

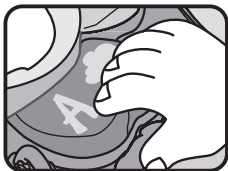




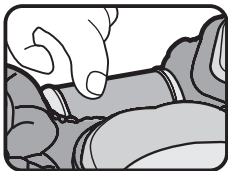
4. Appuyer sur les boutons Chiffres/Formes pour découvrir les premiers chiffres, formes et couleurs et pour entendre de petits airs de musique. Les boutons lumineux clignotent en rythme avec les sons.



5. Appuyer sur les boutons Lettres lumineux pour découvrir les premières lettres, des objets et pour entendre des effets sonores amusants.



6. Faire tourner le rouleau musical pour entendre l'une des deux chansons ou l'une des cinq mélodies. Manipuler l'abeille ou les amis de Winnie pendant une mélodie afin que l'effet sonore correspondant se superpose à cette mélodie. Manipuler le joystick Winnie pendant une mélodie pour changer le tempo de cette mélodie. Les boutons lumineux clignotent en rythme avec les sons.



7. Si Bébé ne manipule aucun objet, personnage ou bouton pendant 15 secondes environ, Winnie lui pose une question. Si Bébé répond correctement, Winnie le félicite. Bébé dispose de trois chances pour répondre correctement à la question. Si Bébé n'active toujours aucun objet, personnage ou bouton pendant 15 secondes supplémentaires, Winnie lui propose un jeu de séquence lumineuse. Bébé doit appuyer sur les boutons pour suivre les lumières. Attention ! Si pendant ce jeu, un autre objet ou personnage est manipulé, le jeu de séquence lumineuse s'interrompt.

# LISTE DES MÉLODIES

1. *Le grand cerf*
2. *Pomme de reinette*
3. *Les crocodiles*
4. *Les Petits Poissons*
5. *Une souris verte*

# PAROLES DES CHANSONS

« C'est moi Winnie, oui, ton ami

Oh ! Là là ! Qu'est-ce qu'on rit ! »

« Même si ça colle un peu,

Le miel, c'est vraiment délicieux ! »

## 5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Ma table d'éveil parlante**, utiliser un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Ma table d'éveil parlante** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Ma table d'éveil parlante** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

### **Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

**E-mail :** [vtech\\_conseil@vtech.com](mailto:vtech_conseil@vtech.com)

**Tél. :** 0 820 06 3000 (0,118 € /min)

**De Suisse et de Belgique :** 00 33 1 30 09 88 00

### **Pour le Canada :**

**Tél. :** 1 877 352 8697